WIZBALL

For many years, Wiz and his fantastic cat lived happily in brightly coloured Wizworld. All was not well however as a malevolent force had discovered the vista and intended to stamp out brilliance once and for all.
The evil Zark and his horrible sprites have moved in to eliminate the spectrum and render all landscapes drab and grey.
So jump in your transporter and with the help of your faithful servant Catelite restore Wizworld to its former glory.
Collect icons for special effects as you manoeuvre to shake off the alien forces. Stunning graphics create the mood for a thrilling and compulsive game with hordes of hidden features and extra controls.

LOADING

DISK

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type | DISC and press ENTER to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN" DISC and press ENTER the game will now load automatically.

CONTROLS

The game is controlled by joystick with|keyboard.

JOYSTICK

Moving the joystick right puts right hand spin on Wizball.
Moving the joystick left puts left hand spin on Wizball.
Pressing FIRE activates the weapons you are carrying.
Pressing FIRE and moving the joystick controls Cat on one player option only.
Pressing the SPACE BAR selects the feature represented on the glowing Icon at the top of the screen.

KEYBOARD

ESC — PAUSE

Pressing Q while paused will quit the game.

GAME PLAY

The landscapes in Wizworld are comprised of three colours each. Your objective is to restore these original colours by shooting the RED, GREEN and BLUE colour bubbles and then use Cat to collect the droplets of chemicals as they fall to the ground. Droplets collected will be stored in the cauldrons displayed at the bottom of the screen, until such time as you have enough of each colour to make the target colour displayed in the cauldron to the far right.
In the three levels which have aliens on; one has red, one has green and one has blue. It is therefore necessary to move between the three levels using the tunnels to collect all three colours.
To complete a level you must colour all three shades of grey, darkest first. After each type of colour is completed there is a bonus stage.

ICONS

When certain aliens are killed they will deposit a green pearl which will remain stationery on the screen. If Wizball passes over this pearl and picks it up the first Icon on the top of the screen will glow, this indicates Wiz has the option to select a feature

represented on the Icon. If you want to select another feature collect more pearls until the Icon you want is glowing.

ICON 1

THRUST — Gives Wiz more control over the Wizball and allows him to move it left or right.

ANTI GRAV — Gives Wiz total control over the Wizball, stops perpetual bouncing.

ICON 2

DOUBLE — Gives Wiz automatic two directional fire power.

ICON 3

CATELITE — Gives Wiz a cat fresh from training college.

ICON 4

BLAZERS — Gives Wiz and Cat super power blazers (use sparingly).

ICON 5

WIZZ SPRAY — Gives Wiz mega spray protection.

CAT SPRAY — Does the same for our feline friend (Wiz and Cat cannot have a spray at same time).

ICON 6

SMART BOMB — Kill every sprite in sight.

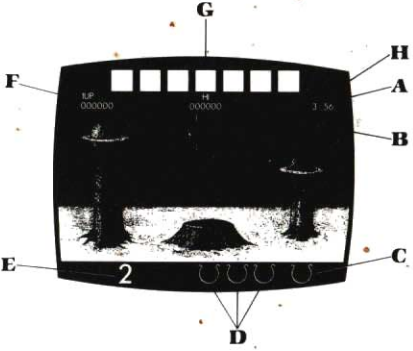
ICON 7

SHIELDS — Gives Wiz and Cat shields for a limited period only.

WIZ-LAB

After a bonus stage Wiz enters Wiz-Lab and is given Wiz-Perk by his guardian angel. You may select one weapon or control which will be magically endowed up on all subsequent Wizballs from birth or opt for the bonus of 1000 points × Wiz-Level number.

DISPLAY SCREEN



KEY

A — Number of Wizies remaining
B — High score
C — Couldron showing target colour
D — Couldrons in which to collect colour
E — Level
F — Player one's score
G — Icons
H — Number of aliens remaining

STATUS and SCORING

ALIENS	— 10-500 Points
COLLECTING PEARLS	— 100 Points
COLLECTING DROPLETS	— 150 Points
COMPLETING COLOUR	— 2000 Points
COMPLETING LEVEL	— 7500 Points
BONUS WAVE	— Extra Bonus Wave
ALIENS KILLED	— × 40 Points
WIZ POINTS IN HAND	— Level No. × 1000 Points

A Wizball is awarded every 100,000 points. Extra lives can also be gained on the bonus wave by shooting Wiz's lookalike (if the image makes a noise an extra life is awarded).

HINTS and TIPS

★ Level 4 cannot be entered until Level 1 is completed, likewise Level 5 cannot be entered until Level 2 is completed etc.

★ There can never be more than 3 landscapes occupied by aliens and when you complete a landscape all aliens disappear, that is except on Level 6.

★ Near to all the tubes there are arrows which indicate whether the tube will take you to a level below or a level above.

WIZBALL

 Wizball runs on the Amstrad CPC 464, 664 and 6128 micro computers.

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading.
IF FOR ANY REASON YOU HAVE DIFFICULTY IN RUNNING THE PROGRAM, AND BELIEVE THAT THE PRODUCT IS DEFECTIVE, PLEASE RETURN IT DIRECT TO:

MR. YATES, OCEAN SOFTWARE LIMITED, 6 CENTRAL STREET, MANCHESTER M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

Produced by D.C. Ward.
Design by Sensible Software.
Coding by Steve Lamb.
Graphics by Steve Lamb and Alison Jeftha.

WIZBALL

Pendant bien des années, Wiz et son chat fantastique coulèrent des jours heureux dans l'univers coloré de WIZ. Le malfaisant Zark n'aime pas les couleurs, et lui et ses horribles lutins l'avaient laissé terne et gris. Tout n'allait toutefois pas pour le mieux car une force maléfique avait découvert cet horizon et entendait se débarrasser une fois pour toute de l'éclat. Le malfaisant Zark et ses lutins s'étaient employés à éliminer le spectre des couleurs et à rendre tous les paysages gris et ternes. A vous de sauter dans votre transporteur et avec de votre fidèle serviteur Catelite de rendre l'univers de WIZ à sa gloire passée. Collectez les icônes pour obtenir des effets spéciaux alors que vous manoeuvrez afin de semer les forces étrangères. Vous serez tenté par la graphique étonnante et ne pourrez résister à ce jeu passionnant qui comporte une multitude de caractéristiques cachées et de commandes supplémentaires.

CHARGEMENT

Insérez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez |DISC et appuyez sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur de disquette. Tapez maintenant RUN"DISC, appuyez sur ENTER et le jeu se chargera automatiquement.

COMMANDES

Le jeu se joue avec levier avec clavier.

LEVIER

En déplaçant le levier vers la droite, vous imprimez à la balle Wiz un mouvement de rotation vers la droite. En déplaçant le levier vers la gauche, vous imprimez à la balle Wiz un mouvement de rotation vers la gauche. En appuyant sur FEU, vous activez les armes que vous transportez. En appuyant sur FEU et en déplaçant le levier, vous contrôlez Catelite pour l'option un joueur seulement. En appuyant sur la BARRE D'ESPACEMENT vous pourrez choisir la caractéristique représentée par une icône lumineuse en haut de l'écran.

CLAVIER

ESC — PAUSE
Pour abandonner le jeu, appuyez sur Q pendant la pause.

LE JEU

Les paysages de l'univers Wiz contiennent chacun trois couleurs. Votre objectif consiste à leur rendre leurs couleurs d'origine en tirant sur les bulles de couleur ROUGE, VERTE et BLEU, puis à recueillir en utilisant le Chat les gouttelettes de substance chimique à mesure qu'elles tombent sur le sol. Ces gouttelettes seront ensuite entreposées dans les chaudrons affichés au bas de l'écran et ce jusqu'à ce que vous en ayez assez de chaque couleur pour fabriquer la couleur affichée dans le chaudron tout à droite de l'écran. Des trois niveaux où se trouvent des formes de vies étrangères, l'un contient le rouge, l'autre le vert et le troisième le bleu. Afin de collecter ces trois couleurs, vous devez donc vous déplacez entre les trois niveaux en utilisant les tunnels. Un niveau sera terminé quand vous aurez entièrement coloré les trois nuances de gris, en commançant par la plus sombre. Après que chaque couleur ait été terminée, il y a un stade de bonus. Il y a là trois types de créatures étrangères et chacune a un score différent. Ceux-ci se multiplient ensemble et à la fin du stade, un méga-bonus est accordé.

ICONES

Quand certaines créatures étrangères sont tuées, elles déposent une perle verte qui restera immobile sur l'écran. Si la balle Wiz passe au-dessus de cette perle et la ramasse, la première Icône située en haut de l'écran s'éclairera, cela indique que Wiz peut choisir de sélectionner une caractéristique représentée sur l'Icône. Si vous souhaitez sélectionner une autre caractéristique, collectez d'autres perles jusqu'à ce que l'icône désirée s'allume.

ICONE 1
THRUST — Donne à Wiz un meilleur contrôle de la balle et lui permet de la déplacer vers la gauche ou vers la droite. ANTI GRAV — Donne à Wiz un contrôle parfait de la balle, arrête son rebondissement perpétuel.

ICONE 2
DOUBLE — Dote Wiz d'une puissance de tir bi- directionnelle

ICONE 3
CATELITE — Dote Wiz d'un chat sorti tout frais émoulu de l'université
BLAZERS — Dote Wiz et le Chat d'armes super puissantes (à utiliser avec modération)

ICONE 5
WIZZ SPRAY — Dote Wiz d'un super vaporisateur de protection
CAT SPRAY — Dote notre ami le chat du même système (Wiz et le Chat ne peuvent posséder le vaporisateur au même moment)

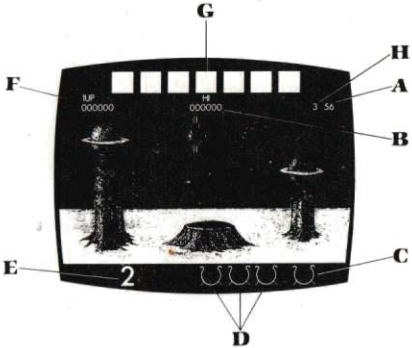
ICONE 6
SHIELDS — Dote temporairement Wiz et le Chat de bouciers.

ICONE 7
SMART BOMB — Tue tous les lutins en vue.

LAB — WIZ

Après un stade de bonus, Wiz entre dans le laboratoire Wiz et son ange gardien lui fait un don. Vous pouvez sélectionner une arme ou un contrôle qui sera conférée magiquement à toutes les balles suivantes à la naissance ou bien choisir un bonus de 1000 points x par le numéro de niveau — Wiz.

AFFICHAGE ECRAN



LEGENDE

A — Nombre de créatures etrang. restantes
B — Score élevé
C — Chaudron affichant la couleur cible
D — Chaudron où collecter la couleur
E — niveau
F — Score joueur 1
G — Icônes
H — Nombre de Wiz restants

STATUT ET SCORE

CREATURES ETRANGERES	— 10-500 Points
RAMASSAGE DES PERLES	— 100 Points
RAMASSAGE DES GOUTTELETTES	— 150 Points
COULEUR TERMINEE	— 2000 Points
NIVEAU TERMINE	— 7500 Points
VAGUE DE BONUS	— vague de bonus supplem.
DESTRUCTION CREATURES ETRANG.	— x 40 Points
POINTS WIZ EN MAIN	— Num. de niveau x 1000 Points

Une balle Wiz est accordée tous les 100,000 points. Des vies supplémentaires peuvent également être obtenues durant la vague de bonus en tirant sur un sosie de Wiz (une vie supplémentaire est accordée si l'image produit un son).

CONSEILS UTILES

★ On ne peut entrer au niveau 4 avant d'avoir terminé le niveau 1, de même on ne peut entrer au niveau 5 avant d'avoir terminé le niveau 2 etc.

★ Les créatures étrangères ne peuvent jamais occuper plus de trois niveaux et quand vous terminez un paysage, tous ces créatures disparaissent sauf au niveau 6.

★ Près de tous les tubes vous verrez des flèches qui vous indiqueront si le tube vous amène à un niveau inférieur ou supérieur.

★ Si une créature étrangère ressemblant à un cerveau apparaît et que vous l'éliminiez, vous passerez automatiquement à la fonction "smart bomb."

WIZBALL

 La balle Wiz passe sur les micro-ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128.

WIZBALL

Während vielen Jahren haben Wiz und seine phantastische Katze glücklich in der vielfarbigen Wizwelt gelebt. Der böse Zark jedoch mag Farbe nicht, und er und seine schrecklichen Kobolde machen alles farblos und grau. Das Schlimme ist nun, daß eine böswillige Macht diese Aussicht entdeckt und sich vorgenommen hat, den Glanz ein für allemal auszulöschen. Der böse Zark und seine schrecklichen Kobolde sind nun erschienen, um die Farbenpracht zu zerstören und die ganze Landschaft grau und farblos zu machen. Also spring in Deinen Transporter und mach Dich auf, mit Hilfe Deines treuen Dieners Catelite die frühere Schönheit von Wizwelt wieder herzustellen. Während Du versuchst, die fremden Mächte loszuwerden, kannst Du Fähigkeits-Abbildungen für besondere Effekte sammeln. Tolle Graphiken machen Lust auf ein aufregendes und fesselndes Spiel mit jeder Menge versteckten Eigenheiten und zusätzlichen Steuerungen.

LADEN

Lege die Programmdiskette mit der A Seite nach oben in das Laufwerk. Tippe |DISC und drücke ENTER, damit der Computer Zugriff auf das Laufwerk hat. Nun tippe RUN" DISC und drücke ENTER. Das Spiel lädt sich nun automatisch.

STEUERUNGEN

Wizball wird mit Joystick mit Tastatur gesteuert.

JOYSTICK

Joystick nach rechts bewegen gibt dem Wizball einen Dreh nach rechts. Joystick nach links bewegen gibt dem Wizball einen Dreh nach links. FIRE drücken aktiviert die Waffen, die Du gerade trägst. FIRE drücken und den Joystick bewegen steuert Catelite beim 1-Spieler Spiel. Durchdrücken der LEERTASTE kann die Funktion, die in der Abbildung oben am Bildschirm aufleuchtet, gewählt werden.

TASTATUR

ESC — PAUSE
Wenn Q während der Pause gedrückt wird, wird das Spiel abgebrochen.

DAS SPIEL

Die Landschaften in der Wizwelt haben je drei Farben. Du versuchst, diese zu restaurieren, indem Du die ROTEN, GRÜNEN und BLAUEN Farbblasen abschießt, und dann Catelite losschickst, um die auf den Boden gefallenen Chemikalientropfen einzusammeln. Diese werden in den Kesseln unten im Bild gesammelt, bis Du von jeder Farbe genug hast, und die Zielfarbe zu machen, die im Kessel ganz rechts dargestellt ist.
Auf den drei Stufen mit den Außerirdischen hat die eine Rot, die andere Grün und die dritte Blau. Deshalb mußt Du die Tunnels zwischen allen drei benutzen, um alle drei Farben einsammeln zu können.
Um eine Spielstufe zu beenden, mußt Du alle drei Graustufen einfärben, die dunkelste zuerst. Sobald ein Farbtyp beendet ist, gibt es eine Bonusszene. Es gibt drei Typen von Außerirdischen in der Bonusszene, und jeder hat eine andere Punktzahl. Diese werden zusammen multipliziert, und am Ende der Szene gibt es einen Mega-Bonus.

ABBILDUNGEN

Bestimmte Außerirdische deponieren, wenn sie getötet werden, eine grüne Perle, die auf dem Bildschirm festbleibt. Wenn der Wizball darüber rollt und sie aufhebt, leuchtet die erste Abbildung oben im Bild auf. Wiz kann nun die abgebildete Fähigkeit selektionieren. Wenn Du lieber eine andere Fähigkeit möchtest, sammle weitere Perlen ein, bis die gewünschte Abbildung aufleuchtet.

ABBILDUNG 1
SCHUB — Gibt Wiz mehr Kontrolle über den Wizball und erlaubt ihm, diesen nach rechts und links zu bewegen. ANTI GRAV — Gibt Wiz totale Kontrolle über den Wizball, stoppt das ewige Aufspringen.

ABBILDUNG 2
DOPPEL — Gibt Wiz automatische Feuerkraft in zwei Richtungen.

ABBILDUNG 3
CATELITE — Gibt Wiz eine neue Katze vom Trainingscollege.

ABBILDUNG 4
FEUERWERFER — Gibt Wiz und Catelite superkräftige Feuerwerfer (sparsam benützen).

ABBILDUNG 5
WIZ SPRAY — Gibt Wiz Mega-Spray-Schutz.
CAT SPRAY — Dasselbe für Catelite (Wiz und die Katze können den Spray nicht gleichzeitig haben).

ABBILDUNG 6
SCHILDER — Gibt Wiz und Catelite Schilder für eine begrenzte Zeit.

ABBILDUNG 7
INTELLIGENZBOMBE — Tötet jeden Kobold in Sicht.

WIZBALL

Während vielen Jahren haben Wiz und seine phantastische Katze glücklich in der vielfarbigen Wizwelt gelebt. Der böse Zark jedoch mag Farbe nicht, und er und seine schrecklichen Kobolde machen alles farblos und grau. Das Schlimme ist nun, daß eine böswillige Macht diese Aussicht entdeckt und sich vorgenommen hat, den Glanz ein für allemal auszulöschen. Der böse Zark und seine schrecklichen Kobolde sind nun erschienen, um die Farbenpracht zu zerstören und die ganze Landschaft grau und farblos zu machen. Also spring in Deinen Transporter und mach Dich auf, mit Hilfe Deines treuen Dieners Catelite die frühere Schöhnheit von Wizwelt wieder herzustellen. Während Du versuchst, die fremden Mächte loszuwerden, kannst Du Fähigkeits-Abbildungen für besondere Effekte sammeln. Tolle Graphiken machen Lust auf ein aufregendes und fesselndes Spiel mit jeder Menge versteckten Eigenheiten und zusätzlichen Steuerungen.

LADEN

Lege die Programmdiskette mit der A Seite nach oben in das Laufwerk. Tippe | DISC und drücke ENTER, damit der Computer Zugriff auf das Laufwerk hat. Nun tippe RUN" DISC und drücke ENTER. Das Spiel lädt sich nun automatisch.

STEUERUNGEN

Wizball wird mit Joystick mit Tastatur gesteuert.

JOYSTICK

Joystick nach rechts bewegen gibt dem Wizball einen Dreh nach rechts. Joystick nach links bewegen gibt dem Wizball einen Dreh nach links. FIRE drücken aktiviert die Waffen, die Du gerade trägst. FIRE drücken und den Joystick bewegen steuert Catelite beim 1-Spieler Spiel. Durchdrücken der LEERTASTE kann die Funktion, die in der Abbildung oben am Bildschirm aufleuchtet, gewählt werden.

TASTATUR

ESC — PAUSE

Wenn Q während der Pause gedrückt wird, wird das Spiel abgebrochen.

DAS SPIEL

Die Landschaften in der Wizwelt haben je drei Farben. Du versuchst, diese zu restaurieren, indem Du die ROTEN, GRÜNEN und BLAUEN Farbblasen abschießt, und dann Catelite losschickst, um die auf den Boden gefallenen Chemikalientropfen einzusammeln. Diese werden in den Kesseln unten im Bild gesammelt, bis Du von jeder Farbe genug hast, und die Zielfarbe zu machen, die im Kessel ganz rechts dargestellt ist.

Auf den drei Stufen mit den Außerirdischen hat die eine Rot, die andere Grün und die dritte Blau. Deshalb mußt Du die Tunnels zwischen allen drei benutzen, um alle drei Farben einsammeln zu können.

Um eine Spielstufe zu beenden, mußt Du alle drei Graustufen einfärben, die dunkelste zuerst. Sobald ein Farbtyp beendet ist, gibt es eine Bonusszene. Es gibt drei Typen von Außerirdischen in der Bonusszene, und jeder hat eine andere Punktzahl. Diese werden zusammen multipliziert, und am Ende der Szene gibt es einen Mega-Bonus.

ABBILDUNGEN

Bestimmte Außerirdische deponieren, wenn sie getötet werden, eine grüne Perle, die auf dem Bildschirm festbleibt. Wenn der Wizball darüber rollt und sie aufhebt, leuchtet die erste Abbildung oben im Bild auf. Wiz kann nun die abgebildete Fähigkeit selektionieren. Wenn Du lieber eine andere Fähigkeit möchtest, sammle weitere Perlen ein, bis die gewünschte Abbildung aufleuchtet.

ABBILDUNG 1

SCHUB — Gibt Wiz mehr Kontrolle über den Wizball und erlaubt ihm, diesen nach rechts und links zu bewegen. ANTI GRAV — Gibt Wiz totale Kontrolle über den Wizball, stoppt das ewige Aufspringen.

ABBILDUNG 2

DOPPEL — Gibt Wiz automatische Feuerkraft in zwei Richtungen.

ABBILDUNG 3

CATELITE — Gibt Wiz eine neue Katze vom Trainingscollege.

ABBILDUNG 4

FEUERWERFER — Gibt Wiz und Catelite superkräftige Feuerwerfer (sparsam benützen).

ABBILDUNG 5

WIZ SPRAY — Gibt Wiz Mega-Spray-Schutz.

CAT SPRAY — Dasselbe für Catelite (Wiz und die Katze können den Spray nicht gleichzeitig haben).

ABBILDUNG 6

SCHILDER — Gibt Wiz und Catelite Schilder für eine begrenzte Zeit.

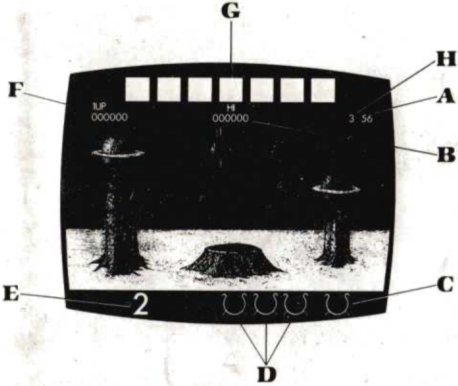
ABBILDUNG 7

INTELLIGENZBOMBE — Tötet jeden Kobold in Sicht.

WIZ-LAB

Nach einer Bonusszene betritt Wiz das Wiz-Lab und erhält von seinem Schutzengel Wiz-Schwung. Du kannst entweder eine Waffe oder Steuerung, die auf magische Weise auf alle Wizbälle von der Geburt weg übertragen wird auswählen, oder aber den 1000 Punkte Bonus mal die Wiz-Stufen Nummer.

ANZEIGETAFEL



SCHLÜSSEL

- **A** — Anzahl der verbleibenden Außerirdischen
- **B** — Höchstpunktzahl
- **C** — Kessel mit Zielfarbe.
- **D** — Kessel zum Sammeln der Farbe
- **E** — Stufe
- **F** — Punktzahl für Spieler 1
- **G** — Abbildungen
- **H** — Anzahl der verbleibenden Wizies

STATUS UND PUNKTEGEWINN

AUSSERIRDISCHE	— 10 — 500 Punkte
PRELEN EINSAMMELN	— 100 Punkte
TROPFEN EINSAMMELN	— 150 Punkte
FARBE BEENDEN	— 2000 Punkte
STUFE BEENDEN	— 7500 Punkte
BONUS WELLE	— Extra Bonus Welle
GETÖTETE AUSSERIRDISCHE	— x 40 Punkte
WIZ-PUNKTE IN DER HAND	— Stufen Nummer x 1000 Punkte

Pro 100.000 Punkte gibt es einen Wizball. Zusätzlich können während der Bonus Welle durch Abschießen von Wiz's Ebenbildern extra Leben gewonnen werden (wenn das Ebenbild ein Geräusch macht, gibt es ein zusätzliches Leben).

SPIELTIPS

★ Stufe 4 kann erst nach Beendigung von Stufe 1 betreten werden, ebenso Stufe 5 erst nach Beendigung von Stufe 2 usw.

★ Es sind nie mehr als 3 Landschaften von Außerirdischen besetzt. Sobald Du eine Landschaft beendet hast, verschwinden alle Außerirdischen, außer auf Stufe 6.

★ In der Nähe von allen Tunnels sind Pfeile, die angeben, ob der Tunnel Dich nach oben oder nach unten bringt.

★ Wenn ein Außerirdischer aussieht wie ein Gehirn, und Du ihn eliminierst, bist Du automatisch im Intelligenzbomben-Modus.

WIZBALL

 Wizball kann an den Amstrad CPC 464, 664 und 6128 Microcomputern abgespielt werden.